

STUNT CAR RACER

OPERATING INSTRUCTION GETTING STARTED

IBM PC

Type CARCGA for CGA version, then ENTER

Type CAREGA for EGA version, then ENTER

Type CARTAN for TANDY version, then ENTER

Atari ST

Insert disk in drive A and switch on the computer.

Amiga

Insert disk in drive DF0 at the workbench prompt, if your machine does not you will need to boot Kickstart first.

CBM 64 Cassette

Press SHIFT & RUN-STOP then press Play on the recorder.

CBM 64 Disk

Type LOAD***,8,1 then press RETURN key.

Spectrum 48k Cassette

Type LOAD*** then press RETURN key and press play on recorder.

Spectrum 128k Cassette

Press RETURN key when 'Loader' is highlighted, and then press Play on recorder.

Amstrad Cassette

Insert the cassette, ensuring that it is fully rewound. Hold down the CONTROL key and press ENTER. Please follow the on-screen prompts.

AMSTRAD OPTION SELECTION

Control method

Once the program has loaded, you will be asked to select your control method from the following:

1. For Default Keys
2. For Joystick/AMX mouse
3. For User Defined Keys

Default Keys

Control via the default keys

Steering Left - O
Steering Right - P
Accelerate Forwards - S
Boost - Space
Brake/Reverse - X

Joystick Controls

Control via the joystick:

Steering
Accelerate forwards
Brake/Reverse
Boost

Joystick left/right
Push joystick forward
Pull joystick back
Press fire button

Mouse Controls

Control via the mouse:

Steering left
Steering right
Accelerate forwards
Boost
Brake/reverse

Move mouse left
Move mouse right
Move mouse forwards
Left mouse button
Move mouse backwards

User Defined Keys

You may define your own key controls. The option to return to the redefine keys menu once the game has started is only available for 128k versions.

Monitor Type

Once you have selected your method of control, you must select your monitor type, from:

1. Amstrad mono monitor.
2. Colour monitor/T.V.

The majority of the other controls remain the same as for other versions, with the following exceptions:

Pausing the game

Pause on - Escape key

Pause off - Return key

Retiring from a race

You should pause the game (Escape key) and then press the 'Q' key.

Retiring from a season

Press the Escape key on the NEXT RACE fixture page.

Restarting the game

Press the Escape key on REPLAY SEASON.

Loading and Saving Games

Details of load/save options are on the instruction sheet. Please remember to have a blank formatted disk, or blank tape ready. Amstrad versions do not require specific prefixes to the filenames.

DATA LINK

(Atari ST & Amiga Only)

To use the two player datalink option, you will need to link your computers via null modem cable. These cables are easily obtainable from most computer dealers. If you have problems getting a cable contact:

Lightwave - Tel. 051 639 5050 - ask for part number MCL197

If you wish to make up your own cable you will need to wire two 25 pin "D" ring female connectors as follows: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7 and 8-20, 20-6 and 8.

Note that when using Datalink option, competitors should position themselves at the computer showing their name on the left hand side of the fixture table.

SPECIAL KEYS AND NOTES

IBM PC and Compatibles

F2 - S select/cycle files on save game disk

ALT - Return to DOS

ALT - Toggle save game file types: Single player, Multi player, Hall of Fame.

Spectrum

Pause - BREAK (While Driving)

Resume - ENTER

Abandon Race - Shift + Q (While paused)

Cycle Panel Colour - SHIFT + P (While Paused)

Re-Define Individual Player keys - SHIFT + K (While Paused) (128k only)

Toggle Engine Sound - SHIFT + S (While Paused)

Restart Game - Break/Caps + Space (While on main Menu)

Abandon Session - Break/Caps + Space (While on fixture page)

DRIVING CONTROLS

Plug the joystick into the relevant joystick port:

port 2
port 2
port 2
port 2
port 1
depends on machine and joystick cards

1. Joystick controls:

Steering
Accelerate forwards
Brake/reverse
Boost (limited supply of special fuel)

joystick left/right
push joystick forward
pull joystick back
Press fire button

Note:
Once acceleration is selected by pushing the joystick forward you can return the joystick to its central position as the car will continue to accelerate until you brake or freewheel the car. This avoids the need for constant forward pressure to be applied to the joystick. Pulling the stick back cancels the acceleration, and returning the stick to its central position allows the car to freewheel.

2. Keyboard (default keys)

The key controls differ slightly from the joystick in order to avoid the need to press more than two keys at any one time. With the 'Boost and Accelerator' key depressed, your car will be accelerating with boost. Once the key is released, the car will continue to accelerate, but without the boost. Therefore, the key does not need to be held down continuously unless boost is required.

Forward acceleration is turned off by pressing either of the two brake/reverse keys. The car will then freewheel until another key is pressed.

Two brake/reverse keys provide two braking/reversing rates i.e. with and without boost.

Key Controls

Steering Left - 'S' key
Right - 'D' key
Boost+accelerator forward - 'RETURN' key

Spacebar
" key

Boost/Brake/Reverse

Brake/reverse

Boost (limited supply of special fuel)

The car control keys are redefined from the cockpit. First of all, PAUSE the game (see item 4 of 'Further Controls'). Then press the 'F1' key. The 'PAUSED' message on screen will be replaced by a 'DEFINE KEYS' message.

The computer then asks for the keys that you wish to use for the relevant controls. It then requests that you verify the keys that have been pressed. Enter the same keys again and the computer will then return to the main game. If the second entry does not match the first, the computer will ask for another set of keys to be pressed and verified. You must then unpausing the game to continue.

In multi-player mode, each player can redefine the keys at any time during a race (preferably before the start). These settings are stored for each individual player and are automatically re-installed in subsequent races involving that player.

Auto-alignment

When the car is on a straight section of track and there is no steering input from the joystick or keys, the car will steer itself in the direction of the track (unless, of course, it is airborne).

Other controls

1. On the 'Name Selection' page, type in your name and press 'RETURN' to continue. Press 'SHIFT' for capital letters.

2. On the 'Menu' pages, push the joystick forwards or backwards to move the highlight bar and then press the fire button to select and advance to the next screen. For those of you using key control, press 1,2,3, etc. to move the highlighted bar and select by pressing 'RETURN'.

3. Where appropriate, the fire button or the 'RETURN' key can be pressed to advance to the next screen.

4. There is a PAUSE facility available whilst driving. Pause the game by pressing:

Pause on - 'P' key

Pause off - 'O' key

5. You can retire from a race or practice using the 'COMMODORE' key (C64), or the 'Esc' key (ST, Amiga, PC, Spectrum). Note that if you are racing, you will automatically lose the race and best lap time points.

6. You can drop out of a season's racing by holding down the 'F1' key at the same time as clicking the fire button on the NEXT RACE fixture page.

7. You can return to the game start by holding down the 'F1' key at the same time as clicking the fire button on REPLAY SEASON.

Practice mode

A player can practice on any track by selecting 'Practice' on the main menu and choosing the division containing the desired track. The track are as follows:

Division 1

The Drawbridge
The Ski Jump

Division 2

The Rollercoaster
The High Jump

Division 3

The Big Ramp
The Stepping Stones

Division 4

The Hump Back The Little Ramp

If 'PRACTICE' mode is selected and the player is in the SUPER LEAGUE, then extra power and speed will be available to the player on each track.

Each practice session lasts three laps. After three laps, your car will automatically be repaired and refuelled. However more practice sessions can follow if desired.

Note that only damage incurred during the practice session is repaired.

DASHBOARD

Lap Indicator

The lap number that you are currently completing is shown at the bottom left of the screen with the prefix 'L'. e.g. L2 means you are on your second lap.

Boost

This indicates how much boost you have left and is shown with the prefix 'B', e.g. B30 means you have 30 units of boost left.

Separation

At the bottom of the left hand side, there is the figure that gives the separation between you and your opponent in metres. If there is a '-' in front of the number, you are ahead of your opponent by however much the readout says. Conversely, if the figure is not prefixed, you are behind by x metres. The units indicated are metres and will always show the minimum separation.

Lap Time/Stopwatch

The flag indicator on the left lights up when you are leading the race. The top right hand display shows current lap time. Under this is the best lap time (yours or your opponents). The stopwatch indicator to the left lights up if the best lap time is yours.

Speedometer

The speedometer reads in 10s of mph. If your speed exceeds 250mph, the speedometer wraps round and starts from the left hand side again, whereupon your actual speed is 200mph+ the indicated speed.

OTHER FEATURES

Damage

1. Chassis cracks

A crack in the chassis travels from left to right along the top bar of the roll cage when the car is put under severe stress as in hard cornerings or hard landings. When the crack reaches the right hand side, the car is wrecked and is retired from the race. However, the cracks are repaired after each race. If your car is wrecked and does not finish the race then the points go to your opponent.

2. Structural damage

Severe impacts give rise to holes in the crossbar. These are permanent features and stay with you throughout the seasons. However, in Division 4, you always start the season with a completely undamaged car. The damage crack (point 1 above) makes faster progress when it encounters a hole.

Crane

At the start of the race, the crane picks you up from the side of the track and swings you out over the start line. The message 'DROP START' appears on screen and, after a random interval, the crane releases you onto the track.

If your car falls off the track, a crane will pick up the car and reposition it over the track at the nearest, most suitable point. The crane avoids bends or gaps.

The message 'PRESS FIRE' will appear and, by so doing, you will release yourself from the crane. However, remember to wait until you are over the track before pressing the fire button to release you otherwise you will fall off the side of the track again.

RACING

SINGLE PLAYER LEAGUE

Objective

The aim of the game is to become top of the first division in the Stunt Car Racer league. There are four divisions, each containing three drivers and two tracks. For first rate drivers, there is also a Super League.

Super League

The Super League can only be accessed once you have become Division One Champion. You are then offered the chance to mix it with the ultimate drivers in another series of races, this time with much improved engine power and brakes. You will start off in Division Four of the Super League on the same tracks as the normal league, i.e. Hump Back and Little Ramp. The only difference being that both you and your opponents are capable of higher speeds and accelerations. The aim of Super League is to work your way through the four divisions to become Super League Champion.

A Racing Season

A full racing season involves six races: all permutations with three drivers and two tracks. Two of the six races do not involve the player and so are conducted behind the scenes. Therefore, it is possible that the first race of the season is billed as 'Race 3 of 6'.

The driver at the top of the division table after six races is promoted into the next division.

Practice Sessions

Before entering a racing season, you can practice on the two tracks which feature in your present division.

Points Awarded

Win	2 Points
Best lap Time	1 point

Tacho

Der Tacho zeigt Ihre Geschwindigkeit in Zehn-Meilen-Einheiten an. Sollten Sie auf mehr als 200m/h beschleunigen, so beginnt der Tacho wieder von vorne.

ANDERE BESONDERHEITEN

SCHÄDEN

1. Chassisrisse
Sollte der Wagen zu hart gefordert werden (zum Beispiel bei scharfer Kurvenfahrt oder harten Landungen), so wandert ein RIB im Chassis von links nach rechts am obersten Überrollbügel entlang. Sollte der RIB die rechte Seite erreichen, so bedeutet das Totalschaden, und der Wagen muss das Rennen verlassen. Risse werden jedoch nach jedem Rennen repariert.

2. Konstruktionsschäden

Hartes Aufprallen verursacht Löcher im Querüberrollbügel. Diese sind andauernde Schäden, die die ganze Saison hindurch bleiben. In der vierten Liga fangen sie die Saison jedoch mit einem vollständig unbeschädigten Wagen an. Ein RIB (siehe Punkt 1) wird schneller größer, wenn er auf ein Loch trifft.

KRAN

Zu Anfang des Rennens hievt Sie ein Kran von der Seite der Rennstrecke über die Startlinie "DROP START" erscheint auf dem Bildschirm, und der Kran lässt Sie nach einer beliebig langen Pause auf die Fahrbaahn fallen. Sollte Ihr Wagen von der Rennstrecke herunterfallen, so nimmt ein Kran diesen auf und hievt ihn über den nächsten und geeigneten Punkt der Strecke. Der Kran vermeidet Kurven oder Spalte. "PRESS FIRE" erscheint dann auf dem Bildschirm und durch Drücken des Feuerknopfs gibt der Kran Sie frei. Vergewissern Sie sich jedoch, daß Sie sich über der Fahrbaahn befinden, da Sie ansonsten wieder von der Strecke fallen.

RENNEN

LIGA FÜR EINEN SPIELER

ZIEL
Das Ziel des Spiels ist es, Spitzenreiter der ersten der Stunt Car Racer Ligen zu werden. Es gibt vier Ligen, die jeweils drei Fahrer und zwei Rennstrecken beinhalten. Für erstklassige Fahrer gibt es auch die Superliga.

SUPERLIGA

In die Superliga kann nur nach einem Titelgewinn in der ersten Liga aufgestiegen werden. Dort erhalten Sie die Chance, sich mit anderen Superlernern einer anderen Rennserie zu messen. Außerdem finden dort die Rennen mit weitaus stärkeren Motoren und besserem Bremsen statt. Sie beginnen in der vierten Liga der Superliga und zwar auf derselben Strecken wie in der normalen Liga, das heißt, Hump Back und Little Ramp. Der einzige Unterschied liegt darin, daß sowohl Ihre Gegner als auch Sie doppelt so schnell fahren können. Ihr Ziel in der Superliga ist, sich durch alle vier Ligen hindurch zum Superligameistertitel durchzukämpfen.

EINE RENNSAISON

Eine ganze Rennsaison umfasst sechs Rennen: in beliebiger Reihenfolge mit drei Fahrern und zwei Strecken. An zwei der sechs Rennen sind Sie nicht beteiligt, und diese finden deshalb hinter den Kulissen statt. Es ist deshalb durchaus möglich, daß das erste Rennen als "Race 3 of 6" (Drittes Rennen an 6) angekündigt wird. Der Spitzenreiter einer Liga nach sechs Rennen steigt in die nächste Liga auf.

TRAINING

Sie können auf den zwei Strecken Ihrer momentanen Liga trainieren, bevor Sie eine Rennsaison beginnen.

PUNKTEWERTUNG

Sieg	2 Punkte
Beste Rundenzzeit	1 Punkt

Sollte eine Saison unentschieden ausgehen, so steigt der Fahrer auf, der die meisten Punkte in der besten Rundenzewertung errungen hat.

MODUS FÜR MEHRERE SPIELER

FAHRERMEISTERSCHAFT

An der Fahrermeisterschaft können bis zu acht Spieler teilnehmen. Die Meisterschaft kann bis zu vier Rennsaisons enthalten. Jede Saison findet auf den zwei Strecken einer Liga statt. Dort können die Spieler in Rennen gegen Computerfahrer Punkte sammeln. Besondere Bonuspunkte gibt es für die schnellste Runden- und Rennzeit, welche sich aus der Summe aller Rundenzewertungen eines Rennens ergibt.

ZUGANG ZU RENNSTRECKEN

Da es in diesem Modus keinen Aufstieg von der vierten Liga gibt, muß man zuvor gespeicherte Spielpositionen von Einzelspielern laden, um sich Zugang zu anderen Ligen zu verschaffen. Zu je mehr Ligen Sie Zugang haben, desto größer die Auswahl an Rennstrecken beim Rennen. Mit Zugang zu allen vier Ligen können letztendlich alle acht Rennstrecken in einer vier Saison langen Meisterschaft benutzt werden. Die Ligen der Superliga können auch verwendet werden, um mehr Leistung und Geschwindigkeit zu erhalten. Die anderen Fahrer werden entsprechend des Standards der Liga fahren.

SPEICHERUNG DES SPIELSTANDS

Sollte keine Zeit bleiben, alle vier Saisons durchzuspielen, dann kann man den Spielstand, das heißt Namen, Punkte, usw. der Spieler, speichern, bevor man die nächste Saison beginnt. Die Meisterschaft kann dann zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden. Um Ihren Spielstand zu speichern müssen Sie die Option SAVE wählen und einen Dateinamen benutzen, dem Sie die Buchstaben MP voransetzen müssen. MP unterscheidet den Spielstand mehrerer Spieler vom Spielstand eines Einzelspielers, der dazu verwandelt wird, sich Zugang zu Strecken zu verschaffen.

NEUSTART EINER MEISTERSCHAFT

Wählen Sie die Option REPLAY, wenn Sie die Meisterschaft wieder starten wollen, ohne noch einmal die Namen der Spieler eingeben zu müssen. Wenn Sie das ganze Spiel neu starten und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren wollen, drücken Sie die F1 Taste und wählen Sie gleichzeitig die Option REPLAY.

RENNSAISON FÜR MEHRERE SPIELER

Eine Rennsaison besteht aus zwei Runden, eine auf jeder Strecke einer Liga. In einer Runde fahren alle Spieler nacheinander gegen einen schnellen Computerwagen. In jedem Rennen gibt es die üblichen Punkte: 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für beste Rundenzzeit. Am Ende einer Runde erhalten der (die) Spieler mit der besten Rundenzzeit und der besten Rennzeit Streckenbonuspunkte (1 bzw. 2), unter der Voraussetzung, daß eine Runden- oder Rennzeit für die Vollenbildung von mindestens einer Runde oder eines Rennens erzielt wurde. Nach Ende der zweiten Runde, die auf der anderen Rennstrecke stattfindet, werden noch einmal Bonuspunkte hinzugefügt.

DE SAISON BEENDEN

Es ist möglich die verbleibenden Rennen in der momentanen Runde auszulassen, wenn die nächste Rennprogrammseite auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie gleichzeitig die Taste F1 und RETURN/FEUERN. Dadurch gelangen Sie zum Streckenbonusschirms am Ende der Runde. Ein einzelnes Rennen kann ausgelassen werden, indem man das Rennen beginnt und dann die RETIRE Taste drückt.

RUHMESALLE

Die Ruhmesalle enthält Streckenrekorde und die Namen der Fahrer, die diese aufgestellt haben. Durch die Wahl "Hall of Fame" kann diese vom Hauptmenü aus erreicht werden. Es gibt Streckenrekorde für schnellste Runden und schnellste Rennzeiten (Summe aller Rundenzewertungen während eines Rennens). Streckenrekorde können während jedes beliebigen Rennens aufgestellt werden, nicht aber im Trainingsmodus. Sollte ein Rekord gebrochen werden, erscheint der neue Rekord auf der Anzeigetafel am Ende des Rennens.

RUHMESALLE SPEICHERN

Die Ruhmesalle kann durch die Wahl der Menüoption SAVE und mit einem Dateinamen, der mit den Buchstaben HALL beginnt, gespeichert werden.

RUHMESALLE LADEN

Zuvor gespeicherte Dateien der Ruhmesalle können mit Hilfe der Menüoption LOAD und dem entsprechenden Dateinamen geladen werden. Dabei ist es unwichtig, ob bereits einige neue Rekorde vor Laden der Ruhmesalle aufgestellt wurden, da nur Rekorde, die besser als diejenigen in der gegenwärtigen Ruhmesalle sind, beim Laden vorgängig akzeptiert werden. Dies bedeutet, daß mehrere Dateien der Ruhmesalle verbunden werden können, indem sie einfach alle geladen werden. Daraufgehendes Speichern schafft die optimale Ruhmesalle.

LOAD/SAVE/REPLAY (LADEN/SPEICHERN/WIEDERHOLUNG)

Die Wahl dieser Option stellt ein anderes Menü mit den Optionen LOAD, SAVE und REPLAY zur Verfügung.

LADEN/SPEICHERN

Ob Sie nun laden oder speichern, Sie müssen immer einen Dateinamen eingeben. Dateinamen, die mit bestimmten Buchstaben beginnen, haben eine besondere Bedeutung:

HALL	Spielstand eines Einzelspielers
MP	Ruhmesalle
DIR	Spielstand mehrerer Spieler
	Verzeichnis (nur bei Commodore)

Jeder andere Dateiname wird als Spielstand eines Einzelspielers interpretiert. Wir schlagen LIG4, LIG3, LIG2, LIG1 für die normale Liga und SLIG4, SLIG3, SLIG2, SLIG1 für die Superliga vor.

Durch Drücken der ESCAPE Taste während der Eingabe des Dateinamens kommt man zurück zum Hauptmenü.

Eine Meldung "File name inappropriate" (Dateiname ungeeignet) erscheint, wenn zum Beispiel ein mit MP beginnender Dateiname beim Speichern des Spielstands eines Einzelspielers benutzt wird.

DATENSPEICHERUNG

Eine leere, formatierte Diskette muß zur Speicherung aller aufgezeichneten Informationen, wie zum Beispiel Ruhmesalle, Spielstand und Spielstand für mehrere Spieler, verwendet werden. Versuchen Sie nicht Ihre Stunt Car Racer Spielkette zu benutzen. Beziehen Sie sich auf Ihr Computerbedienungshandbuch, wenn Sie eine leere Diskette formatieren möchten. Benennen Sie diese Diskette zum Beispiel Stunt Car Racer Spielstand und bewahren Sie sie zusammen mit Ihrer Spielkette in Ihrer Stunt Car Racer Verpackung auf.

REPLAY (WIEDERHOLUNG)

Dies kann im Einzelspielermodus zur Wiederholung der letzten Saison verwendet werden. Dabei wird alles so gezeigt, wie es am Anfang der letzten Saison war. Dies erspart Ihnen, einen Spielstand wiederzuladen, falls die Rennsaison für Sie mit einem Abstieg endete.

SPIELRÜCKSETZUNG

Wenn Sie die F1 Taste drücken, während REPLAY gewählt ist, wird das Spiel an den Anfang zurückgesetzt und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren.

COMPUTERVERBINDUNG

Bei einigen Versionen von Stunt Car Racer ist es möglich, zwei Computer zu verbinden, so daß zwei Spieler gegeneinander antreten können. Diese Verbindung wird durch ein Interface-Kabel zwischen den entsprechenden Buchsen zweier Computer hergestellt. Siehe technische Beilage für weitere Informationen über diese Verbindung. Um die Computerverbindung herzustellen müssen Sie zuerst beide Computer miteinander verbinden und dann beide starten. Wählen Sie die Option "Computerlink" vom Hauptmenü beider Computer. Der zuerst gewählte Computer ist "Herr", der andere "Dienst". Danach werden alle Entscheidungen vom "Herr" getroffen.

RENNTIPS

Benutzen Sie Ihren Zusatzantrieb, um so schnell wie möglich an die Spitze zu gelangen. Es ist immer schwieriger, aus einer hinteren Position zu gewinnen, als schon von Anfang an vorne zu liegen. Im Modus "Computerlink" ist es möglich, den anderen Spieler von der Rennstrecke zu stoßen, indem Sie dessen Wagenziele rammen. Ihr Wagen kann jedoch dabei beschädigt werden; deshalb sollten Sie dies nicht übertrieben. Sollten Sie selbst verunglücken und vom Kran über die Fahrbaahn gehievt werden, können Sie Ihren Wagen auf den gerade unten vorbeifahrenden Wagen Ihres Gegners fallen lassen. Dies beschädigt den anderen sehr und zwinge ihn möglicherweise von der Strecke. Obwohl es im allgemeinen wichtig ist, so schnell wie möglich um die Strecke zu laufen, ist es auf bestimmten Strecken ratsam, eine bestimmte Geschwindigkeit einzuhalten, da dies andernfalls zu einer Katastrophe führen kann. "The Stepping Stones" ist solch eine Strecke. Sie müssen die Sprungbretter mit konstanter Geschwindigkeit, welche Sie durch Versuche und Fehler herausfinden, und diese Geschwindigkeit für jedes Sprungbrett einhalten. Auf anderen Strecken, wie zum Beispiel dem "High Jump", müssen Sie eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit einhalten, um die Hindernisse zu überspringen. Beim "High Jump" müssen Sie zum Beispiel eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht haben, bevor Sie den Sprung schaffen können - ein Bruchteil zu langsam und Sie und Ihr Wagen kleben an den Stützpfählen der Strecke.

TRACKS

THE STEPPING STONES THE ROLLER COASTER

THE BIG RAMP

THE HUMP BACK

THE SKI JUMP

THE HIGH JUMP

THE DRAW BRIDGE

THE LITTLE RAMP

© 1989 GEOFF CRAMMOND, Alle Rechte vorbehalten.

© 1989 MICROPROSOFT SOFTWARE. Lizenzerteil KIXX. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Fernübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, die Kopierung oder Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rückkaufsystem welcher Art auch immer - sind strengstens untersagt.

STUNT CAR RACER

ISTRUZIONI DI FUNZIONAMENTO

PER INCOMINCIARE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IBM PC

Per le versioni CGA batti CARCGA e poi ENTER.
Per le versioni EGA batti CAREGA e poi ENTER.
Per le versioni TANDY batti CARTAN e poi ENTER.

Atari ST

Inserisci il dischetto nel drive A e accendi il computer.

Amiga

Al sollecito del workbench (banco da lavoro) inserisci il dischetto nel drive DFO. Se il tuo computer non ha il Kickstart nel ROM dovrà prima caricare il Kickstart.

Dischetto CBM 64

Batti LOAD "", premi il tasto RETURN

DATA LINK

(Solo Atari ST e Amiga)

Per usare l'opzione due giocatori Datalink, avrai bisogno di collegare i tuoi computer con un cavo nudo modem. Puoi trovare questi cavi in quasi tutti i negozi di computer comunque, se non riesci a trovarlo, contatta:

Lightwave - Tel 051 639 5050 - chiedi per il modello numero MCL197.

Se desideri fare un cavo per conto tuo, avrai bisogno di installare due connettori anello femmina 25 pin "D" come segue: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7, 6-8, 20, 20 - 6 - 6 - 8.

Nota che quando stai usando l'opzione Datalink, i partecipanti dovranno posizionarsi nel momento in cui il computer mostrerà il loro nome sul lato sinistro del quadrante calendario.

NOTE E TASTI SPECIALI

IBM PC e Compatibili

F2 - S seleziona e fa scorrere i file su dischetto con gioco salvato.

F10 - Ritorna a DOS.

ALT - Altri gioco salvato e batte: Giocatore-singolo, Più giocatori, Galleria della celebrità.

CONTROLLI DI GUIDA

Metti il joystick nel porta relativo:

ST:

porta 2

Amiga:

porta 2

Commodore C64:

porta 1

Spectrum:

dipende dal pannello del computer e del joystick.

1. Controlli Joystick:

Sterza

porta 2

Accelerazione in avanti

porta 2

Freno/Retromarcia

porta 1

Pressione (con un rifornimento limitato di carburante)

porta 1

Nota:

Una volta che, spingendo il joystick in avanti, hai selezionato l'acceleratore, puoi riportare il joystick alla sua posizione centrale poiché la macchina continuerà ad accelerare fino a che non francerà o effettuerà una ruota libera. Questo evita il costante bisogno di spingere in avanti il joystick. La spinta del joystick all'indiet